Noc Wszystkich Dusz

• Podręcznik Gracza •

Świat

Flamberg

The Way We Play

Autorzy

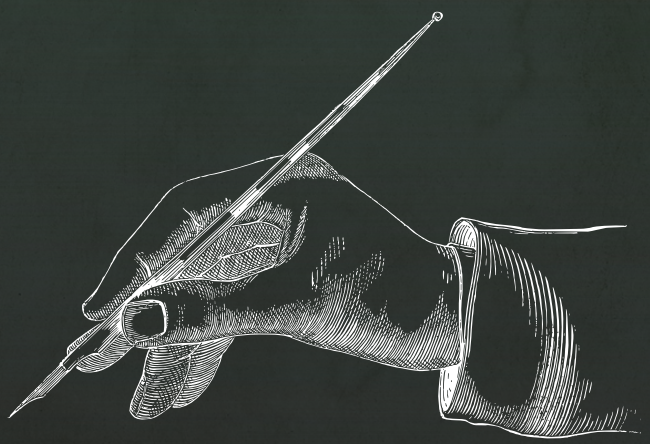
Okładka i oprawa graficzna: Agnieszka „Bobiks” Pawlak

Autorzy tekstu:

- Natalia „Luna” Nizińska,
- Piotr „Delanov” Nowakowski,
- Jan „Rożek” Rożewski,
- Kacper „Szwedo” Szwedo,
- Kit S.

Skład: Natalia „Luna” Nizińska

Redakcja i korekta: Kit S.



Spis treści

1. Wstęp
2. Podstawowe informacje
3. Rasy Thedas: ludzie, elfy, krasnoludy, qunari
4. Orlais
5. Ferelden
6. Dalia
7. Pustka
8. Magia
9. Zakon Andrasty
10. Kręgi Magów
11. Templariusze
12. Inkwizycja
13. Pozostałe frakcje: Poszukiwacze Prawdy, Szarzy Strażnicy, orlezjańscy bardowie, Przyjaciele Rudej Jenny, Antivańskie Kruki, Tevinter
14. Polityka i stan świata
15. Glosariusz

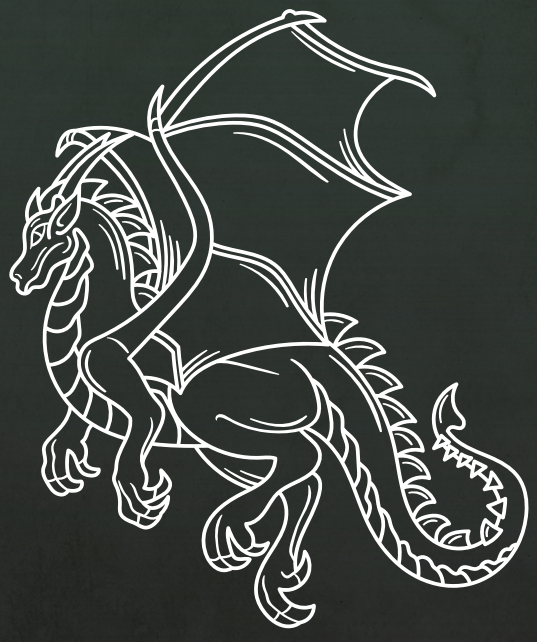
Wstęp

Oddajemy w Wasze ręce podręcznik do larpa ***„Noc Wszystkich Dusz”***, dzięki któremu zdobędziecie całą wiedzę, jaka potrzebna jest do grania w świecie *Dragon Age*.

Staraliśmy się skompresować obszerną historię Thedas tak, by w pliku znalazły się najpotrzebniejsze informacje z danej dziedziny. Zachęcamy także osoby, które znają świat *Dragon Age,* do zapoznania się z rozdziałem „Polityka i stan świata”: znajdziecie tam opis tego, jakie decyzje fabularne znane z gier obowiązują na naszym larpie i jak wpływają na świat przedstawiony.

W razie jakichkolwiek pytań zapraszamy do kontaktu na facebookowej grupie.

Miłego czytania!



Podstawowe informacje

Świat *Dragon Age* to typowy świat tzw. wysokiego fantasy, i przypomina średniowieczną lub renesansową Europę. Akcja gier rozgrywa się na kontynencie Thedas, głównie w dwóch państwach: Orlais i Ferelden. Na kontynencie znajduje się też kilka innych państw i obszarów geograficznych – zachęcamy do obejrzenia mapy świata. W świecie Thedas można spotkać różne inteligentne rasy: ludzi, elfy, krasnoludy czy qunari, a także fantastyczne rasy zwierząt, m.in. bryłkowce, mabari i smoki.

W *Dragon Age* występuje magia, a każde państwo ma do niej inny stosunek i obowiązujące prawo. Magię czerpie się z innego wymiaru, zwanego Pustką.

Dominującą religią w Thedas jest andrastianizm, reprezentowany przez Zakon. Przypomina on w założeniach znane nam chrześcijaństwo. Jego działalność ma duży wpływ na politykę kontynentu.

Każdy kraj ma inną walutę, jednak w praktyce przyjmuje się typowe dla fantasy pojęcie sztuk złota, srebra i miedzi, których przelicznik to: 1 sztuka złota = 100 srebrników, 1 srebrnik = 100 miedziaków. Sztuki złota i srebra posiadają inną nazwę w zależności od kraju, ale można używać po prostu określeń złoto, srebro i miedź.

Kluczowe problemy tego świata dotyczą głównie rasizmu, rozwarstwień społecznych, fanatyzmu religijnego, czy politycznych potyczek. Elfy są grupą najbardziej uciśnioną, a ich trudna sytuacja stanowi powtarzające się tło fabularne – również na naszym larpie. Poruszane są wątki niewolnictwa, kastowości, drakońskich praw obowiązujących magów, czy też czystki etnicznej. Choć jest to uniwersum high fantasy, a bohaterowie gier niejednokrotnie ratują całe Thedas, nie brak jest miejsca na codzienne problemy biedniejszych mieszkańców i osobiste dramaty.

Larp rozgrywa się po wydarzeniach z gry *Dragon Age: Inkwizycja*, bierze zatem pod uwagę stan świata znany z dodatku *Intruz*. W podręczniku pojawiają się spoilery – niestety nie da się ich uniknąć, jeśli chce się zagrać w „Noc Wszystkich Dusz".

Rasy Thedas

Ludzie

Ludzie to najliczniejsza i najbardziej wpływowa rasa w Thedas. Mimo tego jest bardzo podzielona; w ciągu całej swej historii ludzie tylko czterokrotnie łączyli siły pod wspólnym sztandarem. Ostatnio zdarzyło się to dziesięć lat temu, gdy nadeszła Plaga (więcej w sekcji „Pozostałe frakcje: Szarzy Strażnicy").

Historia ludzi

Pochodzenie rasy ludzkiej w Thedas nie jest pewne. Mówi się, że ludzie przybyli z północy i początkowo stanowili jedno plemię. Z biegiem czasu jednak utworzyli pierwsze ludzkie państwo Tevinter, które szybko rosło w siłę i ostatecznie przerodziło się w potężne Imperium. Jako że w tamtym czasie na kontynencie oprócz Tevinter istniało jedynie państwo elfów Elvhenan, ludzie szybko zainteresowali się podbojem tubylców i wypowiedzieli im wojnę.

Rosnący w siłę i wspierani przez Dawnych Bogów magowie z Tevinter dokonali serii ataków, które doszczętnie zniszczyły elfie królestwo, zaś same elfy zniewolili. Dzięki zastępom niewolników w kolejnych wiekach Tevinter podbiło prawie całe Thedas.

Stracili oni jednak swoją niekwestionowaną potęgę, gdy na kontynencie pojawiła się nowa religia: andrastianizm (więcej o religii w rozdziale „Zakon"). Uciśnieni ludzie uciekali z Imperium, przechodząc na nową wiarę i tworząc kolejne państwa, jak Orlais i Ferelden, które w naturalny sposób zaczęły rywalizować z Tevinter.

Obecnie wśród ludzi panuje względny pokój, choć stosunki polityczne między państwami są napięte, a każdy kraj dba przede wszystkim o własny interes.

Społeczeństwo ludzi

Każde ludzkie państwo posiada odmienną kulturę i język, choć przyjęło się, że w Thedas ogółem mówi się w języku „wspólnym". Więcej o trzech najważniejszych państwach można przeczytać w późniejszych rozdziałach: Ferelden, Orlais i Teviner.

Ludzie są założycielami i głównodowodzącymi największych frakcji i organizacji w Thedas: Zakonu, templariuszy, Kręgu Magów i Szarych Strażników.

Elfy

Elfy to druga po ludziach najliczniejsza rasa w Thedas. Ich charakterystyczną cechą są spiczaste uszy oraz drobne i szczupłe sylwetki. Elfy dalijskie można rozpoznać również po tatuażach na twarzach, które w swoim języku określają jako *vallaslin*.

Historia elfów

Według legend elfy były niegdyś nieśmiertelną i magicznie uzdolnioną rasą, żyjącą w zgodzie z naturą w państwie Elvhenan i wyznającą własny panteon bogów. Starożytne elfy początkowo żyły w pokoju z ludźmi. Czasem nawet dochodziło między nimi do romansu; z takiego związku jednak zawsze rodziło się ludzkie dziecko.

Gdy Imperium Tevinter najechało na Elvhenan i doszczętnie je zniszczyło, elfy utraciły swą nieśmiertelność i potężną magię. Ocalałych zniewolono, a ich niegdyś bogata kultura została popadła w zapomnienie.

Elfy wierzą, że Arlathan – stolica Elvhenan – został zdobyty przez Tevinter, ponieważ nie mogli ochronić ich bogowie, którzy zostali złapani i zamknięci przez jednego ze swych pobratymców, Pana Oszustów, zdradzieckiego Fen'Harela. Do dzisiaj elfy wierzą, że Straszliwy Wilk trzyma innych starych bogów pod kluczem i żywi się ich mocą.

Po tym, jak Tevinter osłabło, część elfów wyemancypowała się; otrzymali oni od Zakonu krainę Dalię, znajdującą się w Orlais. Nie wszystkie elfy są jednak wolne; część wciąż mieszka w ludzkich miastach, i choć niewolnictwo jest oficjalnie zakazane w Ferelden i Orlais, Obcowiska to nic innego jak getta, gdzie brak perspektyw na cokolwiek innego niż ciężką, niewdzięczną pracę lub przestępczość. W Tevinter z kolei elfi niewolnicy to codzienność.

Wolne elfy stworzyły w Dalii nową ojczyznę, ze stolicą w Halamshiral. Próbowali oni odzyskać kulturę i wiedzę Elvhenanu, jednak lata niewoli doprowadziły do utracenia tożsamości religijnej do tego stopnia, że część znajdujących się w ich panteonie bogów została zapomniana. Starali się jednak wypełnić luki w wiedzy i mimo trudności próbowali kultywować choć namiastkę danej wiary. Odmówili przyjęcia andriastanizmu, przez co ich relacje z ludźmi ponownie stały się napięte.

Po ostatnich wydarzeniach do dalijskich elfów dotarły wieści o powrocie Fen'Harela, którego celem jest przywrócenie Arlathanowi dawnej świetności. Niektórzy odrzucają to jako wyssane z palca plotki, ale spora część dalijskich elfów ponoć działa w jego sieci szpiegów i wierzy, że jego plan może się powieść.

Społeczeństwo elfów

Obcowisko

Obcowiska to dzielnice biedoty, zamieszkane przez miejskie elfy. Są oni w większości traktowani jak obywatele drugiej lub trzeciej kategorii. Nawet ci, którym majątek pozwala na życie poza Obcowiskami, zazwyczaj padają ofiarą prześladowań i nietolerancji. Ci biedniejsi są w jeszcze gorszej sytuacji; getta rzadko posiadają udogodnienia typowe dla pozostałych części miast, a ich mieszkańcy skazani są na karmienie się resztkami, bez szans na poprawę swojego bytu. Zdarza się nawet, że dzielnice te są odgrodzone od reszty miasta tak, by łatwo dało się tłumić bunty, a w najgorszym wypadku – wziąć nieposłusznych głodem.

Miejskie elfy w większości zatraciły swoją kulturę, wierzenia i tradycje. Próżno szukać u nich rytualnych tatuaży czy obrzędów. Co więcej, w przeciwieństwie do ostępów leśnych, potęga Zakonu w miastach pozwala odbierać rodzicom wszystkie dzieci, które przejawiają magiczne zdolności, i umieszczać je w Kręgach Magów (więcej o Kręgach w rozdziale „Kręgi Magów"). Nic więc dziwnego, że część miejskich elfów próbuje uciekać i dołączać do dalijskich plemion. Niektóre klany z chęcią przyjmują uchodźców i próbują przypomnieć im dawną tożsamość, podczas gdy inne traktują ich jak prawie-ludzi, którzy utracili wszystko, co czyniło z nich elfy.

Choć Obcowisko to brutalne, nieprzyjazne miejsce, wciąż lepiej jest być miejskim elfem w Ferelden niż niewolnikiem w Tevinter.

Dalijczycy

To wolne elfy zamieszkujące Dalię; wciąż wyznają starych bogów oraz kultywują to, co zostało z ich tradycji. Prowadzą koczowniczy tryb życia, podróżując całymi klanami w karawanach. Zajmują się łowiectwem, zbieractwem, zielarstwem i rzemiosłem. Głównym celem Dalijczyków jest odzyskanie i zabezpieczenie utraconego dziedzictwa upadłych elfich królestw, dlatego też część z nich z ochotą wsparła Fen'Harela w jego planie. Jednym z najważniejszych wyrazów ich wiary jest tatuaż na twarzy, symbolizujący wybrane bóstwo; każdy elf otrzymuje *vallaslin* podczas rytuału wejścia w dorosłość.

Przykładowy tatuaż vallaslin

Dalijczycy żyją w klanach – skupiskach elfów, które łączy wspólna historia i zwyczaje, niekoniecznie więzy krwi. Choć należą do tej samej kultury, różnią się między sobą. Niektóre chętnie wchodzą w interakcje z innymi rasami, szczególnie ludźmi, podczas gdy inne robią wszystko, żeby pozostać ukryte.

By zapewnić sobie bezpieczeństwo i uchronić swoją odrębność, klany rzadko spotykają się ze sobą. Warto jednak zaznaczyć, że Dalijczycy traktują wszelkie relikty przeszłości jako wspólne dobro i przekazują je sobie, aby upewnić się, że będą bezpieczne. To samo tyczy się wymieniania członków własnych klanów, jeżeli ich zdolności miałby okazać się przydatne gdzie indziej. Jest to szczególnie ważne, gdy któremuś z plemion brakuje magicznie utalentowanego dziecka, które mogłoby w przyszłości zostać następcą przewodnika klanu.

Oto niektóre z funkcji spotykanych w dalijskich klanach:

Opiekun

Opiekun to przywódca i duchowy przewodnik klanu. Zajmuje się zabezpieczaniem wiedzy, reprezentacją klanu na zewnątrz oraz podejmuje najważniejsze decyzje. Opiekun musi posiadać magiczne talenty. Pełni swoją funkcję do śmierci.

Pierwszy

Ta rola przypada uczniowi lub uczennicy Opiekuna. Pierwszy ma zostać adeptem magii i w przyszłości przejąć rolę Opiekuna. Ponieważ coraz mniej elifch dzieci rodzi się z naturalnym talentem do magii, wielu Pierwszych pochodzi z innych klanów niż ten, w którym służą.

Bajarz

Głównym obowiązkiem Bajarza jest przekazywanie dalijskim dzieciom historii i wiedzy o przeszłości elfów. To on, wraz z Opiekunem, odpowiada za edukację i dba, by z trudem odzyskane skrawki informacji o upadłych królestwach przetrwały.

Magowie dalijscy

O założeniach magii i jej działaniu można przeczytać w rozdziale „Magia".

Z reguły dalijskie klany starają się mieć w swojej społeczności choć minimalną liczbę magów, przekazując magicznie uzdolnione dzieci innym potrzebującym klanom. Każdy dalijski klan przysięga chronić Opiekuna, który szkoli swych magicznie uzdolnionych następców, nawet za cenę własnego życia, a jeśli ten zostanie opętany, mają obowiązek dopaść go i zabić. Zdarza się to rzadko, ponieważ Opiekunowie z reguły są wystarczająco rozsądni i ostrożni, żeby nie zawierać paktów z demonami ani nie korzystać z magii krwi.

Magia Dalijczyków zdaje się być bardziej praktyczna i subtelna od tej używanej przez ludzi. Często jest to magia lecząca lub bardziej skoncentrowana na siłach natury. Ponieważ Dalijczycy odrzucają wiarę w Stwórcę i dominację Zakonu, ich magowie nie są siłą wcielani do Kręgów, co w świetle prawa czyni ich apostatami (więcej na ten temat w rozdziale „Kręgi Magów").

Wierzenia Dalijczyków oparte są o panteon dziewięciu bóstw:

Elgar'nan, bóg zemsty – Wszechojciec. Przywódca panteonu oraz bóg ojcostwa i zemsty.
Mythal, Wielka Opiekunka – Wszechmatka. Bogini miłości, macierzyństwa i sprawiedliwości. Wraz z Elgar'nanem przewodniczy panteonowi.
Falon'Din, Przyjaciel Zmarłych – bóg śmierci i losu. Jest przewodnikiem zmarłych. Wraz ze swoim bliźniakiem Dirthamenem są pierworodnymi Elgar'nana i Mythal.
Dirthamen, Strażnik Tajemnic – bóstwo sekretów i wiedzy. To on dał elfom wiedzę i nauczył ich zaufania do rodziny.
Andruil, bogini łowów – wielka bogini łowów i patronka myśliwych oraz zwierzyny.
Sylaise, bogini ogniska domowego – siostra Andruil. Podarowała elfom ogień, nauczyła je prząść i przekazała tajemnice zielarstwa.
June, bóg rzemiosła – nauczył elfy wytwarzania oręża, by mogły polować na dary od Andruil.
Ghilan'nain, matka halla – patronka i opiekunka halli, świętego dla Dalijczyków stworzenia podobnego do jelenia.
Fen'Harel, Straszliwy Wilk – bóg-oszust. Według wierzeń jest odpowiedzialny za uwięzienie panteonu oraz skazanie elfiego ludu na upadek. Niektórzy twierdzą, że tak naprawdę jest bóstwem nieposłuszeństwa i rewolucji, a jego zła sława powstała, gdy elfy utraciły swoją wiedzę i dziedzictwo po upadku Elvhenan.

Symbol Dalijczyków

Krasnoludy

Krasnoludy to jedna z potężniejszych, choć nie najliczniejszych ras w Thedas. Członkowie tego ludu mieszkają głęboko pod ziemią i rzadko odwiedzają powierzchnię; ich jedyny kontakt ze światem zewnętrznym odbywa się przez ambasadorów i kupców. Krasnoludy wyróżniają się niską, korpulentną sylwetką. Choć broda u mężczyzn jest popularna, nie jest obowiązkowa. Kobiety nie mają zarostu.

Historia krasnoludów

Pierwsze krasnoludzkie królestwo zostało założone w czasach, które nie są odnotowane nawet przez Skulptorium – krasnoludzkich kronikarzy. Pod całym Thedas rozciągają się starożytne ruiny thaigów (potężnych miast-królestw) o zapomnianej dziś kulturze; żyjące wówczas krasnoludy swobodnie kontaktowały się zarówno z Imperium Tevinter, z którym prowadziły handel, jak i elfami.

W czasach rozkwitu i bogactwa thaigi budowane były pod każdym ludzkim królestwem, a Głębokie Ścieżki (niekończące się korytarze, ciągnące się bardzo głęboko pod ziemią) rozbudowane zostały tak, aby umożliwić swobodną komunikację pomiędzy wszystkimi miastami.

Niestety, z biegiem czasu do Głębokich Ścieżek zaczęły wdzierać się Mroczne Pomioty – demony zarażone Plagą, których jedyną motywacją jest rozsianie jej jak najdalej i mordowanie wszystkiego, co stoi na ich drodze. To właśnie z nimi walczą dziś Szarzy Strażnicy. Ponieważ nie udało się ich pokonać, krasnoludy podjęły dramatyczną decyzję o zamknięciu Głębokich Ścieżek, co spowodowało zerwanie komunikacji między thaigami. Większość z nich upadła pod naporem wroga. Orzammar, dzisiejsza stolica, stał się ostatnim bastionem krasnoludów.

Bliskość piekielnych hord i Plagi sprawia, że kobiety stają się bezpłodne, a krasnoludy stoją obecnie nad demograficzną przepaścią.

Społeczeństwo krasnoludów

Krasnoludy nie śnią i nie posiadają żadnych zdolności magicznych. Są za to odporni na magię i lyrium (więcej o lyrium w rozdziale o templariuszach), dzięki czemu stało się ono dla nich jednym z ważniejszych towarów eksportowych.

Społeczeństwo krasnoludów podzielone jest na kasty. Na szczycie drabiny jest kasta szlachciców – najbardziej poważana i najpotężniejsza w Orzammarze. Należy do niej rodzina królewska i arystokracja. Niżej znajdują się odpowiednio wojownicy, kowale, rzemieślnicy, górnicy, kupcy i służący. Na dnie zaś są Bezkastowcy; pariasi Orzammaru, zapomniani przez społeczeństwo i pogardzani. Jest to kasta tak zmarginalizowana, że nie wolno im wykonywać żadnych prac ani pokazywać się w „lepszych" częściach miasta. Zamieszkują oni Kurzowisko, getto leżące na uboczu Orzammaru; zasadniczo przypomina ono elfie Obcowiska, choć jest jeszcze biedniejsze.

Istotną cechą krasnoludów jest ich niebywałe wręcz przywiązanie do tradycji i kronikarstwa. Jest to społeczeństwo bardzo konserwatywne i zamknięte na obcych; do Orzammaru wstęp mają jedynie nieliczni.

Krasnoludy są związane z Kamieniem i mówi się, że on do nich przemawia. Dlatego też nie wolno opuszczać ojczyzny – wedle tradycji traci się wtedy kontakt z Kamieniem. Niebo jest dla krasnoludów przerażające; nie rozumieją oni otwartej przestrzeni, żyjąc całe życie pod ziemią.

Mimo to niektórzy decydują się na życie na powierzchni, ale wówczas tracą rodzinę i kulturę i nie wolno im wrócić z powrotem do Orzammaru. Traktuje się ich jako wyrzutków; szanujący się krasnolud nie będzie utrzymywać kontaktu z Powierzchniowcem.

Herb rodziny królewskiej Aeducan

Qunari

Qunari (dosłownie: „Ludzie qun”) to określenie opisujące humanoidalną, rogatą rasę *kossith*, zamieszkującą nieznany kontynent poza Thedas. Obydwa określenia pochodzą z języka qunari, qunlatu. Qunari mierzą ponad dwa metry wzrostu, są też bardzo muskularni niezależnie od płci. Ich cechą charakterystyczną są pokaźne rogi oraz kolor skóry o wielu odcieniach szarości lub brązu.

Ponieważ qunari są narodem bardzo wojowniczym i traktują inne kraje jako gorsze od siebie, nie mają dobrej opinii w Thedas. Widok *kossith* wzbudza strach, gdyż zwykle oznacza on zbrojny konflikt.

Historia qunari

Pierwsi qunari odwiedzili brzegi Thedas wieki temu, przybywając z nieznanego obszaru. Za pomocą niesamowitych okrętów, drednotów, od razu rozpoczęli agresywną ekspansję. Qunari za swój cel istnienia uznali sprowadzenie qun do wszystkich ras, a to w oczywisty sposób wiązało się z ich podbiciem.

Qunari zdobyli większość ziem północnego Thedas i zostali zatrzymani dopiero w Tevinter. Stolica magów była nie do zdobycia. Na ziemiach okupowanych przez qunari tępiono wszelkie przejawy niesubordynacji względem qun, tym samym niszcząc wierzenia i tradycje ludów podbitych. Rodziny rozdzielano, zakazywano małżeństw, a każdy innowierca był wysyłany na reedukację przeprowadzaną przez tajną policję.

Królestwa ludzi wreszcie zjednoczyły się we wspólnej sprawie wypędzenia najeźdźców. Ostatecznie rogata rasa została wyparta z Thedas; zmuszono ich do podpisania pokoju ze wszystkimi państwami. Nie uwzględniono w nim jednak Imperium Tevinter, więc stosunki qunari i Tevinter są napięte do tej pory.

W zeszłym roku miał miejsce przewrót w pałacu Cesarzowej Orlais w Halamshiral; do środka wdarli się agenci qunari, których celem było zgładzenie Cesarzowej i przejęcie kontroli w południowym Thedas. Dzięki dokonaniom Inkwizytorki i Żelaznego Byka, jej qunarskiego towarzysza, spisek się nie udał (więcej o Inkwizycji w rozdziale „Inkwizycja”).

Społeczeństwo qun

Qunari kierują się qunem, czyli kodeksem honorowym. To zbiór filozofii życiowej, praw i obowiązków oraz źródło ich struktury społecznej. Nie jest to jednak religia; qunari nie wyznają bogów. Qun określa wszystkie dziedziny życia, w tym także struktury rządowe. Na jego podstawie każdy qunari otrzymuje daną rolę w społeczeństwie. Władza tej rasy opiera się na Triumwiracie: współpracy wojska, matriarchatu i kapłaństwa. Te trzy filary reprezentują doskonałą trójcę – ciało, umysł i duszę.

Arishok to lider wojska i symbolizuje ciało oraz pierwiastek męski. Tylko mężczyźni mogą być wojownikami. Ich głównym celem są obrona ludu przed zagrożeniem z zewnątrz oraz podboje.
Arigena symbolizuje matriarchat (umysł) i pierwiastek żeński. Przewodzi rzemieślnikom, rolnikom oraz kupcom. Filar umysłu tworzy dla qunari broń, zapewnia żywność oraz zdobywa materiały budowlane. Odpowiada za sprawiedliwą dystrybucję zasobów wśród wyznawców qun.
Ariqun reprezentuje stan kapłański (duszę). Głównym celem kapłanów jest strzeżenie i pilnowanie zasad qun.

W momencie urodzenia każdy qunari jest oceniany i przyporządkowywany do odpowiedniej kasty. Kast nie wolno zmieniać w ciągu życia, więc urodzony wojownik będzie nim do swojej śmierci. Wszelkie odstępstwa od normy są surowo karane.

W qunie istnieją duchowni, kształceni przez organizację Ben-Hassrath, jednak nie w tradycyjnym tego słowa rozumieniu. Ben-Hassrath mogą być i często są najemnikami i szpiegami, pracującymi poza granicami kraju dla korzyści *kossith*. Ich kolejnym zadaniem jest poszukiwanie buntowników: tych, którzy zeszli ze ścieżki qun i wedle mniemania qunari zdradzili swój lud. Takie osoby nazywa się *tal-vashoth*.
Ważnym wspomnienia jest, że coraz częściej spotyka się ludzi qun, którzy wcale nie są przedstawicielami rogatej rasy zza morza. Do qunu może dołączyć każdy.

Qunari a magia

O założeniach magii i jej działaniu można przeczytać w rozdziale „Magia”.

Qunari nazywają swoich magów *saarebas*, co w qunlacie znaczy „niebezpieczne coś”. Magowie uważani są na niezdolnych do samokontroli, więc powierza się opiekę nad nimi strażnikom.

Magowie w społeczności qun traktowani są gorzej niż psy. Qunari zakładają saarebasom obroże i prowadzają ich na smyczach. Zaszywa się im usta, a języki wycina, by nie praktykowali zakazanej magii.

Qunari uważają poświęcenie i bezinteresowność – choć nie dobrowolną – za wielką cnotę względem qun. Ich magowie nie są tak utalentowani jak ci pochodzący z Kręgów Magów, ale qunari i tak wykorzystują ich na polu walki.

Symbol qun

Orlais

Historia Orlais

Cesarstwo Orlais (czyt. *Orle*) to obecnie największy i najbardziej wpływowy naród w Thedas. Jego stolicą jest Val Royeaux (czyt. *Wa(l) Ruajo*), będące również siedzibą Zakonu i Boskiej. Obecnie państwem rządzi Cesarzowa Celene Valmont I. Historia Orlais to nieustanne wojny toczone w ramach prób podbicia sąsiadów; stąd relacje Orlais z krajami ościennymi są napięte. Cesarstwo dwukrotnie najechało Ferelden, walczyło z Tevinter i zmiażdżyło Dalię. Od kiedy Cesarzowa Celene przejęła władzę, Orlais stara się poprawić relacje ze wszystkimi państwami drogą dyplomacji.

Orlezjanie pozostają w dobrych stosunkach z Orzammarem, z którym graniczą od wschodu poprzez Góry Lodowego Grzbietu. Krasnoludy zaopatrują cesarstwo w lyrium, minerały i wyroby swoich kowali i złotników. Jednocześnie armia Orlais wielokrotnie broniła całego Thedas, tępiąc Pomioty wylewające się ze szczelin Głębokich Ścieżek.

Kultura Orlais

Orlais znane jest z ekstrawagancji i wysoko rozwiniętej kultury. W stolicy, Val Royeaux, mieści się Uniwersytet Orlais – wielkie centrum nauk, przyciągające szlachciców z całego Thedas, w którym zdobyć można najlepszą edukację dostępną za pieniądze. Uniwersytet jest stosunkowo nowoczesną instytucją, której liberalni wykładowcy ścierają się podczas wykładów z religijnymi konserwatystami. Orlezjanie cenią także sztukę.

W Orlais popularne są wystawne bale maskowe, gdzie wykwintny alkohol leje się litrami. W przeciwieństwie do Fereldeńczyków, ceniących ogary bojowe mabari, Orlezjanie preferują małe psy, towarzyszące im jako „zabawki”.

Społeczeństwo Orlais

Ważną rolę w Orlais odgrywają podziały klasowe, dlatego życie Orlezjan różni się w zależności od klasy, do jakiej należą. Wśród szlachty powszechne jest zamiłowanie do mody. Zarówno kobiety, jak i mężczyźni stosują różnego rodzaju makijaż, a drobne różnice w nim określają pozycję społeczną. W miejscach publicznych dobrze widziane jest również noszenie wyszukanych masek.

Arystokraci znani są z nikczemności i wazeliniarstwa w celu zdobycia większej władzy. Swoje cele osiągają nierzadko za pomocą bardów (więcej o nich w rozdziale „Pozostałe frakcje: orlezjańscy bardowie"). Pełny przepychu styl życia szlachciców może sprawiać wrażenie, że wszystkim Orlezjanom dobrze się powodzi, jednak życie plebejusza z reguły jest znacznie trudniejsze. Wielu biedniejszych Orlezjan żyje typowym życiem feudalnego chłopa.

Sytuacja elfów w Orlais jest natomiast nieco inna niż w pozostałych częściach Thedas. Część z nich to rzecz jasna mieszkańcy Obcowisk, jednak niektórzy – służący najbogatszych rodów – mogą wieść życie niemalże dostatnie, choć oficjalny awans społeczny jest niemożliwy. Jedną z najsławniejszych służących, która opływa w zbytki na królewskim dworze, jest Briala – elfka wywodząca się z Obcowiska, której udało się sięgnąć sypialni Cesarzowej Celene i trwać przy niej aż do dzisiaj.

Godło Orlais

Wybrane informacje - Orlais

Obowiązującą w Orlais walutą są reale (złoto), korony (srebro) i miedziaki (miedź). Ze względu na siłę waluty orlezjańskiej 1 real = 20 suwerenów fereldeńskich;

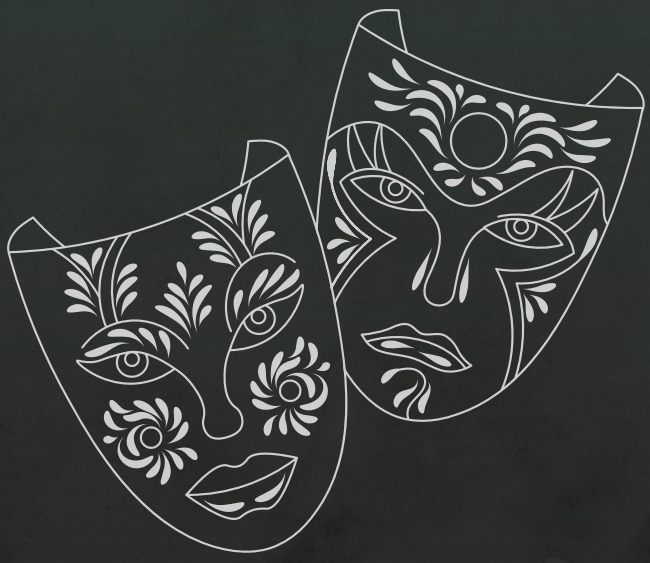
Orlais wzorowane jest na barokowej Francji i Wenecji;

Inspirację dla orlezjańskiej mody może stanowić karnawał wenecki;

Niektórzy szlachetnie urodzeni uważają, że pokazywanie twarzy w obliczu cudzoziemca albo człowieka z gminu to nietakt. Noszą w takich sytuacjach maski lub makijaż;

Wśród orlezjańskiej szlachty istnieje wiele arystokratycznych tytułów i form grzecznościowych, jakimi należy się posługiwać;

„Wielka Gra” to koncepcja, wedle której orlezjańska szlachta konkuruje ze sobą o wpływy i szacunek. W Grze uczestniczy każdy szlachetnie urodzony Orlezjanin – jeżeli nie jest graczem, służy jako pionek w manipulacjach innych osób. Bardowie są wykorzystywani w Wielkiej Grze i jak nikt inny potrafią w nią grać.



Ferelden

Historia Ferelden

Ferelden to młode państwo, położone w południowo-wschodniej części Thedas. Kulturą i organizacją społeczną przypomina średniowieczną Anglię. Stolicą Ferelden jest Denerim; przez andrastian uważane za święte miasto, jako że narodziła się w nim Oblubienica Stwórcy, Andrasta.

Około dziesięć lat temu przez Ferelden przetoczyła się Plaga Mrocznych Pomiotów, która wdarła się aż po samo Denerim. Kraj uratowali wtedy Szarzy Strażnicy.

Kultura Ferelden

Ostry klimat Fereldenu sprawia, że lud, który go zamieszkuje, jest odporny, silny i ceniący sobie odwagę nad przywileje i bogactwa. Według miekszańców Cesarstwa Orlais Fereldeńczycy stanowią zagadkę; Cesarzowa Celene uważa, że są oni szorstcy i pozbawieni wszelkiej ogłady.

Mieszkańcy Ferelden bywają nazywani „władcami psów", gdyż olbrzymią rolę w ich kulturze odgrywają mabari, psy bojowe (przypominają one z wyglądu znane z naszego świata pitbulle). Wielu Fereldeńczyków hoduje mabari jako psy towarzyskie, ale często też wykorzystuje się je na polu bitwy jako wojowników równych ludziom.

Znaczenie psów w kulturze Fereldeńczyków ma swoje korzenie w mitycznych wilkołakach, które stanowią istotny element lokalnych podań. Takich legend istnieje zresztą sporo. Jedną z bardziej znanych jest ta o Flemeth, Wiedźmie z Głuszy. Matki straszą swoje córki, opowiadając im, że jeśli będą niegrzeczne, Matka Wiedźm zabierze je do siebie i nigdy nie wypuści. Legenda głosi również, że Flemeth rozpacza nad swym utraconym pięknem i może porwać człowieka przez lustro, jeśli spędzi się przed nim zbyt wiele czasu.

Społeczeństwo Ferelden

Ferelden to państwo wolne; niewolnictwo jest zakazane. Farmy prowadzone są przez rodziny, które uprawiają rolę od pokoleń. Służba otrzymuje wynagrodzenie za swoje usługi i może swobodnie przychodzić i odchodzić, kiedy tylko zechce. Nawet miejskie elfy, które żyją w Obcowiskach i wykonują najgorsze prace, mogą cieszyć się pewną swobodą, która w Cesarstwie Orlais nie byłaby możliwa. Fereldeńskie elfy są z tego dumne, a wiele z nich mówi, że wolą być biedne, lecz wolne, niż żyć w dostatku jako niewolnicy.

Ślady barbarzyńskich korzeni w Ferelden są wciąż widoczne, nawet jeśli Zakon jest dominującą religią. Choć w każdej osadzie można spotkać święte symbole Andrasty, to jednak animistyczne znaki wciąż zdobią dzieła sztuki i ubrania. Zakon nie żąda usunięcia śladów starych zwyczajów ani nie propaguje nienawiści do starych bóstw.

Herb rodziny królewskiej Ferelden

Wybrane informacje - Ferelden

- Obowiązującą w Ferelden walutą są suwereny (złoto), srebrniki (srebro) i miedziaki (miedź);
- Stolicą Ferelden jest Denerim;
- Rządy w Ferelden sprawują król i królowa. W tej chwili na tronie zasiada król Alistair Theirin i królowa Anora Mac Tir. Monarchia nadzoruje zarówno sprawy lokalne, jak i kwestie dotyczące całego narodu. Od Fereldańczyków oczekuje się, że sami będą o siebie dbać;
- Kraj jest podzielony na prowincje, nazywane teyrnirami, w których władzę sprawuje teyrn lub teyrna. Wyjątkiem od reguły jest stolica Denerim;
- Arlowie są odpowiednikami burmistrzów. Ich głównym zadaniem jest zarządzanie osadami i gminami;
- Handel jest w dużej mierze niekontrolowany, o ile płaci się podatki. Takie działalności gospodarcze, jak domy publiczne i lokale hazardowe, są jak najbardziej akceptowane;
- Według obcokrajowców Ferelden „cuchnie zmokłym psem”.

Dalia

Dalia to kraina leżąca na południowym wschodzie Cesarstwa Orlais. Kiedyś była niepodległym elfim państwem, miejscem, gdzie po latach niewoli pod jarzmem Imperium Tevinter ta dumna niegdyś rasa próbowała odbudować swoją cywilizację. Dziś jest zaledwie jedną z orlezjańskich prowincji, zamieszkałą przez elfie plemiona oraz ludzkich osadników. Mimo tego dla Dalijczyków pozostaje świętą ziemią, a ruiny ukryte w jej przepastnych lasach przypominają o minionej chwale. Elfy otrzymały dalijskie ziemie od Zakonu w nagrodę za pomoc Andraście w walce z Imperium Tevinter.

Upadek Dalii

Gdy Andrasta przekazała elfom Dalię, założyły one niepodległe państwo. Niestety, ich tendencja do izolacji i pasywności w obliczu zagrożenia dla całego kontynentu sprawiła, że Orlais szybko przestało tolerować suwerenność Dalii. Napięcia rosły, aż doprowadziły do wybuchu wojny i oblężenia przez Cesarstwo. Dalijskie siły szybko zostały zmiażdżone przez potęgę militarną Orlais, a samą krainę wcielono do Cesarstwa. Wiara w elfich bogów została zabroniona, a tym, którzy zaakceptowali wiarę w Stwórcę, pozwolono zamieszkać w Obcowiskach. Pozostałe elfy wybrały życie koczowników, a tatuaże na ich twarzach miały przypominać o ich tradycjach i panteonie.

Dalia dzisiaj – Szmaragdowe Mogiły

Po siedmiuset latach od upadku elfiego państwa Dalia nadal przynależy do Cesarstwa Orlais. Zamieszkana przez ludzi oraz wędrujących Dalijczyków, w niczym nie przypomina ongiś wspaniałej i potężnej krainy. Tylko ukryte w lasach ruiny przypominają o jej utraconej potędze i skrywają dawno zapomniane sekrety. Jednym z najważniejszych dla Dalijczyków miejsc pozostają Szmaragdowe Mogiły – bór, w którym każde drzewo upamiętnia jednego żołnierza poległego podczas zniszczenia Dalii.

W czasie ostatniej Plagi dalijskie elfy wsparły Szarych Strażników w wojnie przeciw Mrocznym Pomiotom. Zasłużyły sobie tym na nieco lepsze traktowanie w Ferelden, jednak dalej mogą tylko marzyć o odzyskaniu własnego niepodległego państwa.

Pustka

Pustka jest metafizyczną krainą, oddzieloną od świata Thedas niewidzialną Zasłoną. Zasłona jest swoistą granicą między światem śmiertelnych i światem duchów i nie pozwala przenikać im między sobą swobodnie. Pustkę nazywa się światem duchów i demonów, gdyż to stąd pochodzą i tu mieszkają.

Każdy, kto śni, przenosi się do Pustki i tam przeżywa swoje senne marzenia. Niestety, śmiertelnicy raczej nie pamiętają, co dzieje się z nimi podczas snu w Pustce. Choć wszyscy poza krasnoludami posiadają podobne połączenie z Pustką, tylko niektórzy potrafią operować magią – siłą obecną w tym wymiarze. To właśnie z Pustki czerpią magowie przy każdym zaklęciu. Potrafią wchodzić tam również poza śnieniem, choć jest to dla nich ogromnie niebezpieczne: nie tylko ze względu na pozostawienie za sobą ciała, ale głównie z racji na zamieszkujące Pustkę demony.

Pustka sama w sobie jest miejscem nieprzyjaznym, ciemnym i mrocznym; zawsze panuje tam noc. Demony i duchy czerpią ze snów śmiertelnych i wykrzywiają rzeczywistość Pustki, często czyniąc ją koszmarną. Im silniejszy demon czy duch, tym więcej osób odwiedza jego domenę i tym jest większa i bardziej zróżnicowana. Demony i duchy, które są zapominane w świecie rzeczywistym, powoli bledną i znikają.

Zakon a Pustka

Wedle wierzeń Zakonu to z Pustki Stwórca czerpał materię i siłę, by stworzyć świat. Pierwszymi dziećmi Stwórcy były duchy zamieszkujące Pustkę, jednakże te były zmienne, trudne do zrozumienia i nieprzewidywalne, dlatego Stwórca postanowił stworzyć też ludzi i oddzielić duchy i ludzi Zasłoną. Ci pierwsi mieli zostać w Pustce, a drugim podarował Thedas. Wiele duchów stało się zazdrosnymi i rozwścieczonymi istotami, widząc, że Stwórca kocha ludzi; te negatywne emocje sprawiły, że niektóre duchy zmieniły się w demony.

Zakon wierzy też, że wszystkie dusze po śmierci trafiają do Pustki, ale jest to tylko stan przejściowy, gdyż ostatecznie dążą do Stwórcy. Tylko zagubione, złe dusze pozostają w Pustce, nie mogąc odnaleźć drogi.

Ponieważ Pustka związana jest według Zakonu bezpośrednio ze Stwórcą, jej wpływ na rzeczywistość należy kontrolować. Dlatego też powołano do życia Kręgi Magów (więcej w sekcji „Kręgi Magów”).

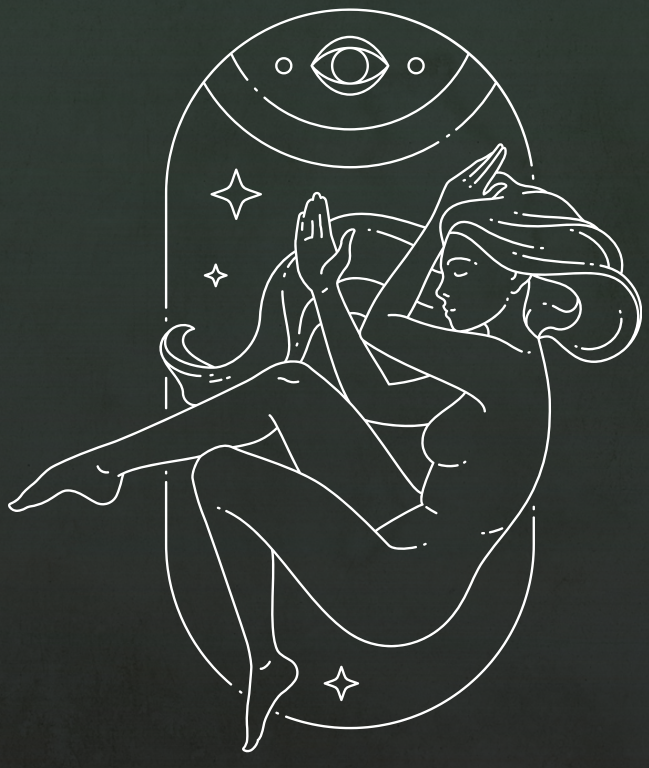
Dalijskie elfy a Pustka

Elfy wierzą, że w czasach, gdy centrum ich cywilizacji był Arlathan, elfy nie umierały. Ich dusze nie opuszczały ciał, a przodkowie wchodzili w podobny do snu stan, w którym wędrowali po Pustce w towarzystwie bogów Falon'Dina i Dirthamena. Niektórzy podróżowali tak latami, zdobywając nową wiedzę, czerpiąc ze snów i obecności bogów, a potem byli w stanie wrócić do elfów i przekazać im tę wiedzę.

To ponoć w Pustce Fen'Harel zamknął pod kluczem starych elfich bogów.

Qunari a Pustka

Qunari wierzą, że Pustka jest krainą zmarłych, gdzie śmiertelnikowi nie wolno wchodzić. Jest to zapisane w zasadach qun i żaden jego wyznawca dobrowolnie nie przekroczy Zasłony. Czynią to jedynie qunarscy magowie z oczywistych względów, lecz ich kontakt z Pustką jest ograniczony do minimum.



Magia

Magia w świecie *Dragon Age* jest jak grawitacja – to naturalna siła pochodząca z Pustki. Niektórzy rodzą się z możliwością interakcji z magią, manipulowania nią i kształtowania jej. Choć w Ferelden czy Orlais magów traktuje się z większą rezerwą, w Imperium Tevinter magia napędza wszystko, a magowie mają wyższy status społeczny.

Czerpanie mocy z Pustki przyciąga jednak uwagę bytów przebywających po tamtej stronie Zasłony. Nieostrożni magowie są zatem narażeni na opętanie przez duchy bądź demony. Opętany mag staje się Plugastwem, marionetką w rękach demona; zatraca ślady poprzedniego życia. Plugastwa posiadają ogromną moc, pozwalającą na dokonanie wielkich zniszczeń.

Po odpowiednim wyszkoleniu magowie są w stanie manipulować podstawowymi żywiołami, mogą podpalać, zamrażać lub razić elektrycznością. Istnieją również zaklęcia pozwalające na pewien czas ożywić zwłoki lub wyssać z przeciwnika siły życiowe. Niektórzy magowie mogą uzdrawiać innych lub przywoływać na pomoc życzliwe duchy.

Magia ma jednak ograniczenia. Niemożliwe jest teleportowanie się czy wskrzeszanie zmarłych na stałe (w każdym razie nie bez ogromnych ilości lyrium i nie bez użycia zakazanej magii krwi). Co więcej, magia wymaga, aby cel zaklęcia znajdował się w zasięgu wzroku, przez co jest ona ograniczona.
Jak wspomniano w rozdziale o krasnoludach, nie mogą one czarować, są odporne na magię i nie posiadają połączenia z Pustką.

Magia jest w Thedas dość powszechna i dzieli się na wiele szkół, zajmujących się różnymi jej dziedzinami. Istnieją również szkoły zakazane, których praktykowanie uważane jest za przestępstwo, jak w przypadku magii krwi.
Więcej o podejściach do magii można przeczytać w rozdziałach „Kręgi Magów”, „Elfy: magowie dalijscy” oraz „Qunari a magia”.

Do rzucania czarów niezbędny jest magiczny kostur: rzeźbiona lub formowana laska o długości przynajmniej 1,5 m.

Zakon Andrasty

Zakon (Zakon Andrasty) to instytucja kościelna, głosząca wiarę w Stwórcę – główną religię wyznawaną na kontynencie Thedas. Samą wiarę określa się jako andrastianizm, lecz najczęściej mówi się w tym kontekście o Zakonie. Wyznawcy nazywani są andrastianami, a symbolem Zakonu jest słońce.

Symbol Zakonu

Jest to religia monoteistyczna, odpowiadająca w charakterze znanemu z naszego świata chrześcijaństwu. Wyznawanym bóstwem jest Stwórca, któremu oddaje się cześć w katedrach i świątyniach, rozsianych po całym Thedas. Według Zakonu jego założycielką była Andrasta, prorokini i Oblubienica Stwórcy; jest to najważniejsza postać w religii Zakonu, i to właśnie do niej zanosi się modły.

Główną ideą Zakonu jest szerzenie wiary na wszystkie strony świata tak, by dotarła do jak największej ilości osób; ludzi należy nawrócić, zaś o dusze innych ras, wyznających własne bóstwa, trzeba modlić się do Stwórcy o przebaczenie. Wyznawcy Zakonu wierzą, że w ten sposób odkupią winę za straszliwą śmierć Andrasty – prorokinię spalili na stosie w Tevinter pijani władzą magistrzy. Andrastianie wierzą, że Stwórca opuścił świat po śmierci Oblubienicy, a jego łaskę można odkupić jedynie natchnioną modlitwą i szerzeniem wiary.

Andrasta jest autorką Pieśni Światła: świętego tekstu Zakonu, którego pełna recytacja trwa nawet całe tygodnie. By dowieść gorliwości swojej wiary, niektórzy zakonnicy zobowiązują się porozumiewać się z innymi tylko za pomocą Pieśni, cytując odpowiednie jej fragmenty. Pieśń Światła zawiera w sobie mądrości i przykazania, którymi winni kierować się wierni.

W Zakonie wyższe funkcje kapłańskie mogą sprawować jedynie kobiety; mężczyzn dopuszcza się tylko do posługi najniższego szczebla. Na czele kościoła stoi Boska – najwyższa kapłanka, której funkcją jest między innymi głoszenie słowa Andrasty, a także utrzymywanie dobrych relacji politycznych Zakonu z głowami państw Thedas. Obecnie na Słonecznym Tronie zasiada Boska Wiktoria, znana także jako Leliana.
Zakonowi podlega Krąg Magów oraz Zakon Templariuszy (więcej o nich w odpowiednich rozdziałach).

Wiele setek lat temu w Zakonie nastąpiła schizma, dzieląca wiarę na Zakon Orlezjański (obowiązujący w Thedas) oraz Zakon Imperialny (obowiązujący w Tevinter). Powodem rozłamu było podanie przez Tevinterczyków w wątpliwość boskości Andrasty; magistrzy utrzymywali, że była ona zwykłą kobietą, niegodną oddawania czci. Imperialny Zakon rządzi się zatem innymi prawami i uznawany jest przez ogół wierzących za bluźnierstwo. Władzę kościelną sprawują tam wyłącznie mężczyźni, łącznie z Boskim na czele, zaś magowie posiadają pełnię praw obywatelskich. W Tevinter nie uznaje się świętości Andrasty, zaś modły zanosi się bezpośrednio do Stwórcy.

Skąd Dragon Age – Era Smoka?

Podobnie jak w naszym świecie, kalendarz w Thedas ustanowił kościół – w tym wypadku Zakon. Rok jest podzielony na dwanaście miesięcy, po trzydzieści dni każdy. Akcja naszego larpa rozgrywa się w połowie roku.

Historię znaną ze świata gier dzieli się na ery. Każdą z nich wyznacza jakieś ważne wydarzenie, które nadaje jej nazwę. Obecnie mamy dziewiątą erę – Erę Smoka – nazwaną tak na cześć pierwszego Wielkiego Smoka, jakiego zaobserwowano w Thedas od stuleci.

Datę określa się numerem ery oraz rokiem ery trwającym obecnie. Dla przykładu w tej chwili mamy 9:45 Smoka: 9 to numer ery, 45 to rok, „Smoka” – nazwa ery.

Kręgi Magów

Jednym z ważniejszych cytatów z Pieśni Światła jest: „Magia istnieje po to, by służyć człowiekowi, nie zaś nim władać" (Pieśń Przemian 1:2).

Kręgi Magów to organizacja podlegająca Zakonowi; są to zamknięte szkoły, gdzie szkoli się wszystkich, którzy przejawiają magiczne zdolności. Zakazane jest czarowanie bez przystąpienia do i nadzoru Kręgu. Magów, którzy nie należą do żadnego Kręgu, nazywa się apostatami, a prawo Zakonu nakazuje ich zgładzić.

Gdy u kogoś ujawnią się zdolności magiczne, niezależnie od statusu społecznego są oni zabierani od swoich rodzin i dołączają do jednego z Kręgów. Wraz z trafieniem tam traci się wszelkie tytuły i prawo dziedziczenia. Dzięki temu wszyscy magowie, niezależnie od pochodzenia, mogą być wychowywani na takich samych zasadach, co tworzy między nimi silne więzi.

Po dołączeniu do Kręgu Pierwszy Zaklinacz pobiera magowi kilka kropel krwi, z których tworzy się filakterium: niewielki flakon, który działa jak kompas prowadzący do właściciela. Jest w stanie wskazać drogę do maga, jeśli ten ucieknie z Kręgu.

Symbol Kręgu Magów

Magowie szkoleni są do okiełznania swoich mocy i naucza się ich rozmaitych legalnych dyscyplin magii. Po zakończeniu nauk przechodzą rytuał Katorgi – specjalnego testu, który określa, czy mogą stać się pełnoprawnymi magami. W trakcie obrzędu mag wchodzi do Pustki i jest wystawiany na działanie demona. Ma to ocenić, czy będzie w stanie oprzeć się wpływom duchów i demonów, czy też nie. Jeśli przejdzie pomyślnie próbę, kończy kurs magiczny i dopiero wówczas ma prawo opuszczać Krąg, choć jedynie na specjalnych warunkach, które są ustalane przez Pierwszego Zaklinacza.

Tym, którym nie uda się przejść Katorgi lub tym, którzy nie czują się na tyle silni, by kontrolować swoją moc, usuwane są wszystkie zdolności magiczne. Dzieje się to za sprawą rytuału Wyciszenia, podczas którego zerwane zostają więzi łączące maga z Pustką. Skutkuje to stłumieniem emocji; Wyciszeni zostają z nich wyprani, przestają też śnić. Wyciszonych łatwo rozpoznać po monotonnych głosach i ogólnej apatii (czasem również po charakterystycznym znaku na czole), nawet podczas wydarzeń niebezpiecznych i zagrażających życiu. Można powiedzieć, że stają się wydmuszkami człowieka, ale Zakon niechętnie się do tego przyznaje. Przeprowadzenie rytuału Wyciszenia wymaga zgody zarówno komtura templariuszy, jak i Pierwszego Zaklinacza Kręgu.

Kręgi różnią się między sobą. Podstawowe prawa są wszędzie takie same, ale niektóre Kręgi są bardziej restrykcyjne, zaś inne dają więcej swobody. To, do jakiego Kręgu trafi dziecko jako mag, rzutuje na resztę jego życia.

Każdy mag, który nie należy do Kręgu jest apostatą i ścigany jest przez templariuszy, gdyż przy chwili nieuwagi może stać się Plugastwem; narażony jest na niekontrolowane działanie Pustki i demonów. To ogromne zagrożenie nie tylko dla maga, ale i dla osób będących w jego otoczeniu – tak przynajmniej twierdzi Zakon.

Apostaci często sięgają po zakazane dziedziny magii, jak choćby magia krwi. W takim przypadku mag nie czerpie siły z Pustki, a z krwi istoty żywej; im potężniejsze zaklęcie, tym więcej krwi trzeba użyć. Jest to magia powszechnie stosowana w Tevinter i przy największych rytuałach zabija się nawet setki elfich niewolników.

Templariusze

Jedną z jednostek podlegających kościołowi Stwórcy jest Zakon Templariuszy. Ta militarna organizacja szkoli wyspecjalizowanych rycerzy tak, by dbali o porządek i przestrzeganie prawa w Kręgach Magów. Ich zadaniem jest również ściganie i zabijanie apostatów i malefikarów (magów krwi). Na czele danego oddziału stoi komtur, a na kontynencie takich zrzeszeń jest kilkanaście. Templariusze posiadają specjalne zdolności, które umożliwiają odcinanie magom dostępu do Pustki, tym samym odbierając im tymczasowo talenty magiczne.

Ta ciekawa umiejętność ma jednak swoją cenę: by templariusz mógł z niej skorzystać, musi regularnie zażywać lyrium – specjalny minerał o niebieskim kolorze, który zakłóca kontakt z Pustką. W naturalny sposób lyrium uzależnia, a całkowite odstawienie go powoduje utratę zdolności rozpraszania magii. W miarę upływu czasu substancja ta wpływa również na zaburzenia pamięci i stopniową degradację ciała i umysłu. Ciężko uzależnieni, podupadli templariusze są odcinani od lyrium. Jeśli nie poradzą sobie z objawami odstawiennymi (urojenia, demencja, ból głowy, przemęczenie i tym podobne), umierają w nędzy i nierzadko szaleństwie.

W ostatnim czasie w Thedas pojawiła się nowa odmiana minerału: czerwone lyrium. Ten rzadki wariant prawdopodobnie skażony jest Plagą, która doprowadza wszystkie istoty żywe do szaleństwa. Czerwone lyrium celowo rozprowadził po kontynencie Koryfeusz (więcej o nim w sekcji „Zakon: Inkwizycja"), zarażając wielu templariuszy i przeciągając ich na swoją stronę. Dzięki Inkwizycji zniszczono zarówno jego, jak i większość z nich, jednak złoża czerwonego lyrium wciąż tkwią zakopane gdzieś w Głębokich Ścieżkach.

Choć templariusze nie są zobowiązani żyć w czystości, większość z nich decyduje się na samotność, gdyż obowiązki nie pozostawiają wiele czasu na życie prywatne. Zakazane jest natomiast spoufalanie się z członkami Kręgu, czy też innymi templariuszami na posterunku – za takie postępowanie można zostać wykluczonym z Zakonu. Zakazane romanse zdarzają się tam jednak częściej, niż można by przypuszczać.

W skrajnych sytuacjach, gdy w Kręgu pojawi się Plugastwo, dojdzie do buntu lub innego gwałtownego wydarzenia, a opanowanie chaosu jest niemożliwe, templariusze mogą powołać się na Prawo Likwidacji. Odcinają oni wtedy dostęp do Kręgu z zewnątrz i eliminują wszystkich magów bez wyjątku – nawet tych niewinnych. Zakon sugeruje, że posłuszeństwo templariusza jest ważniejsze niż subiektywna moralność.

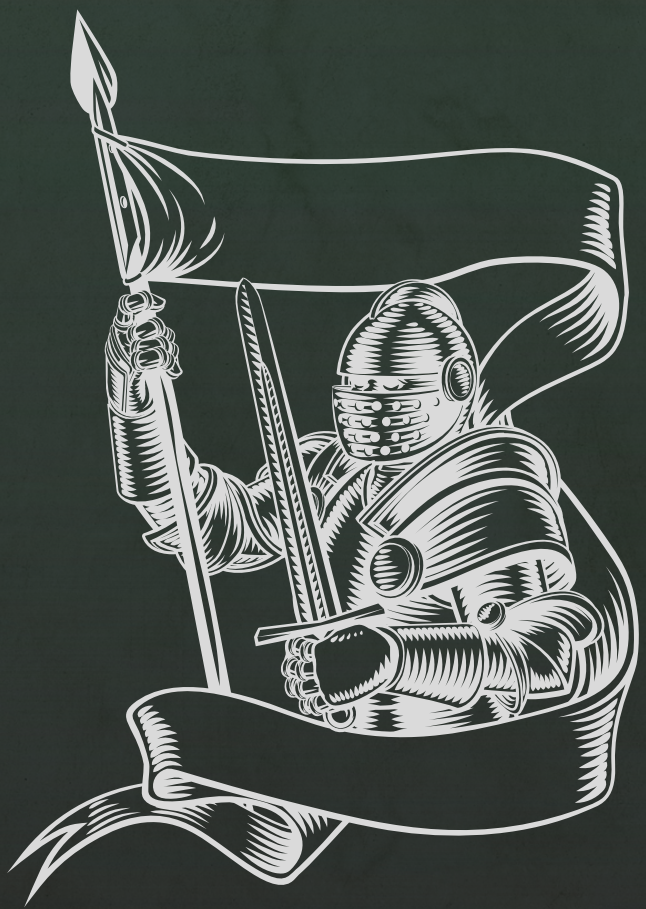
Do Zakonu Templariuszy wstępuje się przede wszystkim w młodym wieku, gdyż każdy kandydat musi przejść rygorystyczne, wymagające szkolenie fizyczne, kończące się inicjacją lyrium. Nie spotyka się przyjmowania do szeregów dorosłych, jak ma to miejsce u Szarych Strażników. Z Zakonu na ogół również nie można wystąpić, choć zdarzają się wyjątki, jak w przypadku króla Alistaira Theirina.

Plotka głosi, że co bardziej niegodziwi z dowódców używają lyrium do kontrolowania i szantażowania swoich podwładnych. To oni decydują, kiedy i komu rozdać przydziałową dawkę, co może prowadzić do oczywistych nadużyć. Między innymi z tego względu powołano Poszukiwaczy Prawdy – podlegających bezpośrednio Boskiej rycerzy, którzy mają nadzorować działanie Zakonu Templariuszy (więcej o nich w rozdziale „Pozostałe frakcje: Poszukiwacze Prawdy").

Symbol Zakonu Templariuszy

Templariusze są jednostką doskonale wyszkoloną, liczną i cieszącą się społecznym szacunkiem. Widok rycerza w tabardzie z symbolem płonącego miecza to standard na ulicach Ferelden, a zwłaszcza w okolicach świątyń. Do typowego ich wyposażenia należy ciężka, płytowa zbroja, długi miecz, tarcza z herbem oraz hełm garnczkowy. Standardem jest również sięgająca ziemi zakonna szata, zakładana pod zbroję.

W ostatnich latach doszło do otwartej wojny między templariuszami a magami; walki były krwawe i zacięte, zginęło mnóstwo ludzi, a konflikt zdziesiątkował szeregi Kręgów i Zakonu Templariuszy. Obecnie trwa mozolny proces odbudowy obydwu organizacji, co jest okazją do rozmów o modernizacji i usprawnieniu panujących w nich zasad.



Inkwizycja

Inkwizycja to organizacja kościelno-militarna, która na przestrzeni lat była wielokrotnie powoływana i rozwiązywana. Stworzono ją setki lat temu, by ścigać malefikarów i heretyków i chronić obywateli przed Plugastwami. Dopiero w późniejszym czasie, po jej rozwiązaniu, naturalnie przekształciła się ona w Zakon Templariuszy i Poszukiwaczy Prawdy. Wówczas też powstały pierwsze Kręgi Magów.

Około dwóch lat temu ostatnia Boska zwołała sobór, na którym Zakon miał omawiać przyszłość kontynentu. Niestety, w wyniku zamachu zginęli niemalże wszyscy obecni, w tym Boska Justynia, a Thedas pogrążyło się w chaosie. Magiczna eksplozja stworzyła wiele szczelin do Pustki, które zagrażały zniszczeniem całego świata. Potrzebę ponownego powołania do życia niezależnej Inkwizycji dostrzegli zatem doradcy Zakonu. Wypełniające wolę zamordowanej Boskiej Poszukiwaczka Kasandra Penthaghast i Siostra Leliana – późniejsza Boska Wiktoria – powołały nową Inkwizycję, na czele której stanęła dalijska elfka, Ellana Lavellan. Na ten krok zdecydowano się ze względu na magiczne znamię, które Inkwizytorka otrzymała po wybuchu na soborze, gdzie wdarła się jako szpieg; uznano, że z tego względu jest jedyną osobą zdolną do zamknięcia szczelin, co okazało się prawdą.

Za zamachem i wszystkimi późniejszymi atakami na Thedas stał Koryfeusz, upadły magister i Mroczny Pomiot, który chciał przejąć władzę nad światem. Inkwizycja udaremniła wszystkie jego wysiłki, zgładziła Koryfeusza, a następnie została zamknięta. Pod koniec swojego istnienia organizacja była tak duża i potężna, że zaczęto obawiać się jej wpływów i możliwości, stąd też głowy państw Thedas zażądały jej rozwiązania. Nieoficjalnie jednak mówi się o tym, że to Inkwizytorka podjęła tę decyzję ze względu na szpiegów Fen'Harela, którzy zinfiltrowali szeregi Inkwizycji do tego stopnia, że pełna kontrola nie była już możliwa. Plotka głosi, że Inkwizycja wciąż działa, choć zeszła do podziemia.

Symbol Inkwizycji

Pozostałe Frakcje

Rozdział poświęcony pozostałym frakcjom, które można spotkać na larpie. Należy pamiętać, że przedstawiciele niektórych z nich nie są szczególnie liczni w Ferelden i Orlais.

Poszukiwacze Prawdy

Poszukiwacze Prawdy to elitarna organizacja wyspecjalizowanych w walce rycerzy, która podlega bezpośrednio Boskiej. Ich zadaniem jest nadzorowanie pracy Zakonu Templariuszy i eliminowanie wyjątkowo groźnych apostatów czy malefikarów. Poszukiwacze Prawdy nie korzystają z lyrium i są odporni na szaleństwo, które wywołuje jego czerwona odmiana, lecz niestety umierają po jego zażyciu. W ten sposób właśnie zginęła większa część organizacji, gdy ostatni jej dowódca, Wielki Poszukiwacz Lucjusz, zmusił swoich rycerzy do przyjęcia czerwonego lyrium; w konsekwencji został zgładzony przez Inkwizycję. Obecnie odbudową formacji zajmuje się Kasandra Penthaghast, która jako jedna z nielicznych przeżyła masakrę. Ocalałych Poszukiwaczy jest niewielu, a dołączyć do nich mogą wyłącznie najbardziej znamienici z templariuszy; jest to oddział elitarny i nie przyjmuje rekrutów z zewnątrz. Symbolem Poszukiwaczy jest świetliste oko.

Symbol Poszukiwaczy Prawdy

Szarzy Strażnicy

W swoim założeniu Szarzy Strażnicy są jedną z ważniejszych organizacji militarnych Ferelden i Orlais, jednak z pewnych powodów nie cieszą się dobrą opinią. Ich zadaniem jest zapobieganie atakom hord Mrocznych Pomiotów, które co jakiś czas wychodzą z Głębokich Ścieżek, kierowane przez przebudzonego Arcydemona. Tylko Szarzy Strażnicy potrafią wyczuć jego aktywność i przewidzieć, kiedy nastąpi inwazja Plagi. Dzieje się tak dlatego, że każdy rekrut musi przejść przez Rytuał Dołączenia, polegający na wypiciu kielicha z krwią Mrocznego Pomiotu, który w pewien sposób „łączy" Szarego Strażnika z hordą. Śmiertelność Dołączenia jest wysoka.

Szeregi Szarych Strażników zwykle zasilają osoby uciekające przed prawem, wygnańcy, straceńcy lub po prostu idealistyczni głupcy. Z tego też powodu ogół społeczeństwa nie patrzy przychylnie na organizację pełną kryminalistów, która wyrusza do boju raz na kilkadziesiąt lat. Ostatnia Plaga, która miała miejsce dziesięć lat temu, udowodniła, że państwa Thedas tak długo nie były skore do pomocy Strażnikom, aż hordy Mrocznych Pomiotów nie wdarły się głęboko w kontynent, podchodząc pod samo Denerim, stolicę Ferelden. Thedas uratował wówczas Bohater Fereldenu, Aedan Cousland, który zabił Arcydemona z pomocą króla Alistaira Theirina, wówczas należącego jeszcze do Szarych Strażników.

Niedawne wydarzenia związane z Koryfeuszem sprawiły, że Szarych Strażników została tylko garstka. Inkwizycja wydała zezwolenie, by odbudować ich szeregi, i nad tym pracuje obecnie Aedan Cousland, Pierwszy Strażnik i głównodowodzący. Symbolem Szarych Strażników jest gryf.

Symbol Szarych Strażników

Orlezjańscy bardowie

W Orlais można spotkać szczególny typ barda. Są to rzecz jasna uzdolnieni muzycy, jednak zwykle jest to jedynie przykrywka pod ich prawdziwe motywacje. Orlezjańscy bardowie są bowiem szkoleni na mistrzów szpiegostwa i skrytobójstwa, biorących czynny udział w Wielkiej Grze i będących na usługach lokalnych możnowładców, czy nawet rodziny królewskiej. Bardowie specjalizują się w niemożliwych do zauważenia kradzieżach, morderstwach za pomocą sztyletów i łuków oraz podsłuchiwaniu i przekazywaniu ważnych informacji, a to wszystko będąc w centrum uwagi, na oczach socjety. Jak to mówią, najciemniej pod latarnią.

Przyjaciele Rudej Jenny

Przyjaciele Rudej Jenny to tajna organizacja, która ma na celu utrudnianie życia tym, którzy prześladują członków najniższych warstw społecznych. Agenci Rudej Jenny rozsiani są po całym Thedas i nie mają scentralizowanej bazy. Mogą posuwać się do drobnych kradzieży, jak i nawet porwań i zabójstw. Nikt nie wie, kim jest Ruda Jenny; prawdopodobnie nigdy nie istniała i wykorzystywana jest jedynie jako symbol. Członkowie tej grupy nie posiadają żadnego rozpoznawalnego znaku i porozumiewają się ze sobą za pomocą listów podpisanych jako „Przyjaciele Rudej Jenny", lub też drogą ustną.

Antivańskie Kruki

Kruki to organizacja szpiegów i skrytobójców znana w całym Thedas. Ten, kto najmie Kruka do zlecenia może być pewien, że zadanie zostanie wykonane; jeśli w jego trakcie polegnie jeden zabójca, wysyła się następnego, aż do skutku. Kruki znane są z wyrafinowanych technik stosowania trucizn, używanych zwłaszcza przy skrytobójstwach. W Antivie Kruki odgrywają bardzo ważną rolę społeczną i nie są jedynie gildią; na stałe wpisały się w krajobraz tego kraju i stanowią nieodłączną część antivańskiego społeczeństwa. Symbolem Kruków jest stylizowana maska.

Symbol Antivańskich Kruków

Tevinter

Imperium Tevinter położone jest na północ od Ferelden i Orlais i jest najstarszym państwem stworzonym przez ludzi. To właśnie Tevinter odpowiada za upadek kultury elfów, zniewolenie ich i zniszczenie Arlathanu. Kultura, hierarchia społeczna i Zakon Imperialny bardzo różnią się od standardów znanych w Ferelden i Orlais, a sami Tevinterczycy traktowani są na południu z co najmniej podejrzliwością i niechęcią. By łatwiej było Wam wyobrazić sobie klimat tego miejsca, można przyjąć, że Tevinter nieco przypomina Starożytny Rzym i Bizancjum.

Głową państwa jest Archont, a stolicą – Minratus. Tevinter wyróżnia się magokracją: Archont, wszystkie stanowiska senatu, głowy prominentnych rodzin i każdy, kto cokolwiek w tym kraju znaczy, musi posiadać magiczne talenty. Magowie zasiadający w senacie zwani są magistrami. Do najniższych warstw społecznych należą zaś nie-magowie, członkowie innych ras oraz niewolnicy – zwykle elfy. Zniewoleni słudzy traktowani są brutalnie i bezosobowo, dopuszczane jest też zabijanie niewolników bez konsekwencji. Choć oficjalnie jest to zakazane, tajemnicą poliszynela jest, że w Tevinter stosuje się magię krwi.

Imperium wielokrotnie próbowało rozszerzyć swoje wpływy na resztę kontynentu, wysyłając szpiegów, zbrojne interwencje, przejmując przyczółki i twierdze. Obecność magistra Doriana Pavusa w Inkwizycji kierowanej przez dalijską elfkę wywołała zatem niemały skandal, a wielu oskarżało go o sabotaż.

Tevinter żyje w przekonaniu o własnej wyjątkowości, supremacji ludzi nad innymi rasami oraz magów nad nie-magami. Znani są z okrucieństwa, przywiązania do hierarchii i tradycji oraz spiskowania. Symbolem Tevinter jest wąż.

Symbol Tevinter

Polityka i stan świata

Ponieważ gry Dragon Age znane są z wielu zakończeń i wyborów, chcemy zaznaczyć, że jest to nasza wersja świata. Czerpaliśmy z ustaleń kanonicznych, ale też decydowaliśmy się na to, co mogłoby być ciekawe dla rozgrywki larpa. Jeśli nie znasz uniwersum Dragon Age, zalecamy przeczytanie najpierw wcześniejszych rozdziałów.

Jest 9:45 Smoka, rok po wydarzeniach z *Intruza*, dodatku do *Inkwizycji*.

Królem Ferelden jest Alistair Theirin wraz z małżonką Anorą; Cesarzową Orlais jest Celene Valmont I, a królem Orzammaru – Bhelen Aeducan.

Wyłom do Pustki, stworzony przez Koryfeusza, został zamknięty przeszło rok temu. Zagrożenie zażegnała Inkwizycja, na czele której stała Inkwizytorka Ellana Lavellan, dalijska elfka. Towarzyszyli jej Powierzchniowiec i krasnoludzki łotrzyk Varric Tethras, magister Dorian Pavus z Tevinter, członek Ben-Hassrath i qunari, Żelazny Byk, oraz wielu innych.

Wiadomość o powrocie Fen'Harela, który to miał być członkiem Inkwizycji, skryty pod imieniem Solas, rozniosła się po świecie, a Inkwizytorka zdecydowała o rozwiązaniu organizacji w obawie przed infiltracją ze strony Straszliwego Wilka. W niektórych kręgach mówi się, że Lavellan wciąż próbuje znaleźć Fen'Harela i jej wierni agenci działają.

Thedas stoi na skraju wojny i rozpadu. Cieplejsze stosunki ludzi z elfami, które udało się wywalczyć Inkwizytorce, ochłodziły się wraz z atakiem na Halamshiral, przeprowadzonym przez qunari, nie bez pomocy szpiegów i samego Fen'Harela. Wykorzystał on do tego eluviany – lustra, czy raczej portale stworzone przez starożytne elfy, które łączą różne części świata na wyciągnięcie ręki. Niewielu jest znawców tematu, ale ponoć nadworna magini Cesarzowej Celene – Morrigan – zgłębiała tajemnice magicznych luster.

Garstka pozostałych Szarych Strażników wróciła do swojej twierdzy w Weisshaupt, gdzie pod dowództwem Loghaina Mac Tira (na czas nieobecności Aedana Couslanda, Bohatera Fereldenu) przegrupowuje się i zbiera siły na wypadek nadejścia kolejnej Plagi.

Na czele Zakonu Andrasty stoi była szpiegmistrzyni Inkwizycji Leliana, która jako Boska przyjęła imię Wiktoria. Jednym z jej pierwszych dekretów było rozwiązanie Kręgów Magów, jednak do tej pory nie wcielono go w życie. Kolejną z jej decyzji było zezwolenie innym rasom poza ludźmi na wstąpienie do Zakonu Andrasty w roli kapłańskiej. Wywołało to duże niezadowolenie zakonnych, ale Boska Wiktoria była nieugięta w swoim postanowieniu. Ogłosiła też, że główną misją Zakonu będzie ponownie, jak kiedyś, dobroczynność. Niestety, mówi się, że kontrowersje, jakie wzbudza Wiktoria przyczyniają się do powstawania odłamów, które odrzucają reformy Boskiej i głoszą, że jej rządy są zagrożeniem dla wiary.

Po zakończonej wojnie z magami templariusze próbują przywrócić porządek w swojej organizacji. Utrata kontroli mocno nadszarpnęła strukturami i ideą templariuszy. Część z nich odeszła, część zdezerterowała po zagrożeniu ze strony Czerwonych Templariuszy, a część można znaleźć w rynsztoku, umierających z powodu odstawienia lyrium. Tylko ci najgłębiej wierzący pozostali w szeregach organizacji.

Choć udało się wypędzić atakujących qunari, miasto Kirkwall zostało niemal doszczętnie zniszczone w wyniku wojny magów i templariuszy. Główny prowodyr całego zamieszania, apostata Anders, zginął podczas walk.

Czerwone lyrium wciąż przeraża swoim krwistym blaskiem. Chociaż Inkwizycji udało się zniszczyć główne jego kopalnie, zawsze jakimś cudem trafia ono na powierzchnię. Orzammar milczy w sprawie plotek na temat jego pochodzenia. Głębokie Ścieżki są obecnie pod protekcją Architekta – niezwykłego emisariusza Mrocznych Pomiotów, który jako pierwszy w historii wykazał wolną wolę i chęć pomocy. Dzięki niemu stały się one bezpieczniejsze. Dlatego właśnie mówi się, że teraz, gdy Mroczne Pomioty nie są aż takim utrapieniem, a krasnoludom udaje się dotrzeć do dawno zapomnianych korytarzy Głębokich Ścieżek, być może odkopali oni coś, czego nie powinni.

Ludzie qun ponieśli serię porażek; najpierw w Kirkwall, potem będąc przechytrzonymi przez Fen'Harela i pokonanymi przez Inkwizycję w Halamshiral. Na razie wydaje się, że nie ma zagrożenia z ich strony, ale niektórzy twierdzą, że to tylko cisza przed burzą.

Ludzie, elfy, qunari i krasnoludy – wszyscy patrzą sobie na ręce. Nikt nikomu nie ufa. Szczególnie teraz, gdy przygotowywane są stosy ku pamięci poległych w Dzień Wszystkich Dusz.

Dla tych z Was, którzy znają świat *Dragon Age* i są zainteresowani poznaniem szczegółów poszczególnych decyzji fabularnych, zapraszamy do pytań na grupie. Mamy przedyskutowane i ustalone najważniejsze decyzje znane z gier.

Glosariusz

Dla tych z Was, którzy zaznajomieni są głównie z angielską wersją słownictwa, prezentujemy glosariusz obowiązujący na naszej grze:

Zakon:
Chantry (organizacja) – Zakon
Chantry (budynek) – świątynia, kościół
Maker – Stwórca
Andraste – Andrasta
Divine – Boska
Chant of Light – Pieśń Światła
Circle of Magi – Krąg Magów
First Enchanter – Pierwszy Zaklinacz
Mage – mag
Philactery – filakterium
Apostate – apostata
Maleficarum – malefikar
Harrowing – Katorga
Abomination – Plugastwo
Tranquil – Wyciszony
Knight-Vigilant – komtur (Zakonu Templariuszy)
Commander – komendant
Right of Annulment – Prawo Likwidacji
Seekers – Poszukiwacze Prawdy
Fade – Pustka
Veil – Zasłona
Exalted March – Święty Marsz

Geografia:
Orlais – czyt. *Orle*
Val Royeaux – czyt. *Wa(l) Ruajo*
Deep Roads – Głębokie Ścieżki
Skyhold (siedziba Inkwizycji) – Podniebna Twierdza
Haven (wioska) – Azyl
The Hissing Wastes – Syczące Pustkowie
The Hinterlands – Zaziemie
The Emerald Graves – Szmaragdowe Mogiły
The Fallow Mire – Jałowe Mokradła
The Storm Coast – Wybrzeże Sztormów
Crestwood – Crestwood (od nazwiska)
The Western Approach – Zachodnie Podejście
The Exalted Plains – Święte Równiny
Frostback Mountains – Góry Lodowego Grzbietu
Korcari Wilds – Głusza Korcari
Fade Rift – Szczelina do Pustki

Szarzy Strażnicy:
Grey Wardens – Szarzy Strażnicy
Darkspawn – Mroczny Pomiot
Blight – Plaga
Calling – Powołanie

Krasnoludy, elfy, qunari:
Surface dwarves – Powierzchniowcy
Casteless dwarves – Bezkastowcy
Dust Town (dzielnica Orzammaru) – Kurzowisko
The Shaperate – Skulptorium
Keeper (w klanie Dalijczyków) – Opiekun
Dreadwolf – Straszliwy Wilk
Alienage – Obcowisko
Iron Bull – Żelazny Byk

Różne:
The Grand Game – Wielka Gra
Red Jenny – Ruda Jenny
Nug – bryłkowiec